

The challenge  
was issued eons ago  
from light-years away.

And only you can meet it.

# STARCROSS™

The first INTERLOGIC™ science fiction mindbender.

 **commodore**

## Maneuvering the M.C.S. STARCROSS

There has been some confusion on the proper way to maneuver your ship, the STARCROSS. Since all onboard navigation is computerized, it is necessary to address navigational commands directly to the computer.

Each command addressed to the computer must be preceded by the word **Computer** followed by a comma (see page 3 of the manual). For example, if you wanted the computer to turn off the alarm, you would type **Computer, turn off the alarm**. If you wanted to inform the computer that a theta-coordinate for a planned course is 180, you would type **Computer, theta is 180**. To inform the computer of a course confirmation, you might type **Computer, confirmed**.

Note that quotation marks should not be used in addressing the computer (or any other character).



Commodore Business Machines, Limited  
3370 Pharmacy Avenue • Agincourt, Ontario, M1W 2K4

# STARCROSS

**All it takes is one final command. Then the surge of power, the thrust — and thousands of miles of empty space go racing into the background . . .**

Rocketing through the Asteroid Belt, you still get the thrill of first flight. But as you settle into your seat and look around, you feel that slight insinuation of total aloneness with its tinge of unease. The ship's computer has taken over the functions of navigation and routine maintenance. You watch the sophisticated mass detector as it unceasingly scans your vicinity for uncharted mass. To assuage the tedium of your long trip, you consider browsing through the compact tape library — a compendium of the knowledge and culture of humanity. But the drone of the ship's systems gradually lulls you, and you close your eyes and relax into a deep sleep.

The year is 2186. Humanity has established colonies on the Moon, Mars, and several of the larger asteroids. Earth's sky is dotted with space habitats, and the spaceways hum and zoom with activity. But as always, there is the urgent need for energy to power this advanced civilization. Based on theories which began as early as the 1970's, it has been determined that quantum black holes can provide an inexhaustible source of power. These phenomena resulted from the Big Bang, and are extremely rare; there is approximately one 5 mm-diameter hole found per year.

Finding and harnessing a single black hole can make a man's fortune. It is a lonely business, fraught with the known and unknown hazards of the space frontier. You've equipped your ship, the mining vessel STARCROSS, with the best equipment you could afford. You've got a good mass detector to spot the hole, and the right magnets to bring its charges under control and haul it back to a containment tank at the base on Ceres. You've put everything into this venture, and though you've tried before, you somehow sense that this time will be different.

Suddenly the strident jangling of the alarm jolts you to attention. Your heart pounds as you stop the noise and see that the mass detector is registering a massive bulk in your vicinity. Pushing the button for the navigation chart print-out, you eagerly pinpoint the position of the mass. You hope that this is your long-anticipated chance of discovery, little realizing that your quest has taken an unexpected turn.



# Pre-flight

## Loading STARCROSS

To load STARCROSS, follow the instructions on your Reference Card.

The copyright notice and the serial number will appear, followed by a description of the starting location of the game.

Whenever you see the prompt (>), STARCROSS is waiting for you to type in your instructions. When you have finished typing in your instructions, press the **Return** key. STARCROSS will respond and then the prompt (>) will reappear.

Next to the prompt (>), try typing the following:

**Get out of the bunk**

and press the **Return** key. STARCROSS responds with this:

**You are on your own feet again.** Read the **Rules and Strategies** section for further directions and hints.

## Talking to STARCROSS

When you play an **INTERLOGIC** game, you talk to it in plain English, typing in all your requests on your keyboard when you see the prompt (>). When you have finished typing a line, press the **Return** key and STARCROSS will digest your request.

STARCROSS usually acts as though your sentence begins with, "I want to . . .," although you should not type those words explicitly. STARCROSS then displays a response that tells you whether what you want to do is possible in the current situation, and if it is, whether anything interesting happens as a result.

All words you type are distinguished by their first six letters and all subsequent letters are ignored.

STARCROSS "understands" many different types of sentences. Some examples:

**Take the spacesuit. Put on the spacesuit.**

**Take off the spacesuit. Drop spacesuit.**

**Wear spacesuit**

**Go starboard. Go aft. Walk clockwise.**

**SB.**

**Push button. Push the red button. Open airlock door**

**Look at the screen. Look under the table.**

**Look behind the panel. Look in the cage.**

**Read the plaque. Read all the plaques.**

**Fire the ray gun at the plaque**

You must separate multiple objects of a verb by the word **AND** or a comma. For example:

**Take all but the alien and the ray gun. Put the spacesuit and the ray gun in the disintegrator. Throw the alien and the monster in the cage.**

You can include several sentences in one input line if you separate them by the word **then** or a period. You don't have to type a period at the end of an input line. For example:

**Take ray gun. Aft. Drop tape library. Take ray gun then P then drop translator**

There are only two kinds of questions that STARCROSS understands: **what** and **where**. For example:

**Where is the chief? What is a grue?**

You can tell or ask various characters to do something. For example:

**Computer, land on Mars. Computer, set course for Ceres. Report status. Alien, give me the rod. Turn the page**

STARCROSS tries to be clever about what you really mean when you don't give enough information. If you say that you want to do something, but you don't say what to do it with or to, STARCROSS will sometimes decide that there was

only one possible object you could have meant. When it does so, it will tell you, by displaying, for example, (**with the rope**). If your sentence is ambiguous, STARCROSS will ask what you really meant. Most such questions (for example, **with what?**) can be answered briefly (for example, **rope**).

STARCROSS uses many more words than it "understands." STARCROSS's vocabulary consists of several hundred words which are nearly all you are likely to use when conversing with STARCROSS. However, responses may tend toward "purple prose" at times, and STARCROSS will display English descriptions that it couldn't possibly analyze. Indeed, the response may refer to something to which you cannot refer (perhaps to your dismay). In that case, it is not essential to the story, and appears only to enhance your mental imagery.

Completely mystifying sentences will cause STARCROSS to complain in one way or another. After making the complaint, STARCROSS will ignore the rest of the input line. Unusual events, such as being attacked, will also make STARCROSS ignore the rest of the sentences you typed, since the event may have changed your situation drastically.



# Rules and Strategies

STARCROSS, Infocom's mindbending science fiction first, launches you into the year 2186 and the depths of space. And not without good reason, for you are destined at that point in time to rendezvous with a gargantuan ship from the outer fringes of the galaxy. Upon boarding this craft, you will explore as startling, complex and engaging a world as any in Infocom's universe.

In this story, time passes only in response to your input. You might imagine a giant clock that ticks once per move, and the story progresses only at each tick. Nothing happens in the story while you are thinking and planning your next move, so you can plan your moves slowly and carefully if you so choose.

STARCROSS keeps track of your score as a rough measure of your progress in unraveling the mysteries of the alien probe, and in gaining mastery of the vessel itself.

## Commands for Exploring

The best way to move from place to place is to type the direction in which you want to travel. Acceptable directions are **fore** or **F**, **aft**, **port** or **P**, **starboard** or **SB**, **up** or **U**, and **down** or **D**. In appropriate circumstances, **in** and **out** may also be used.

When you enter a particular place (STARCROSS calls any kind of place a "room") for the first time, STARCROSS usually displays the name of the room, a description of it, and then descriptions of any interesting objects in the room with which you might want to interact. Normally, when you return to a room, just the name of the room and the names of the objects in it are displayed.

The **verbose** command tells STAR-

CROSS to show the descriptions of rooms and objects every time you go there, not just the first time. The **brief** command tells STARCROSS to fully describe only newly encountered rooms and objects, as it did initially. For moving through areas you already know well, the **superbrief** command tells STARCROSS to show only the name of the room (even on your first visit there), and not even to mention objects in the room. You can always get a description of the room you are in and the objects in it by typing **look** (or the abbreviation **L**).

## Suggestions for More Successful STARCROSS Playing

It is essential that you draw a map. Remember that there are 6 possible directions. In certain circumstances **in** and **out** apply.

Read everything carefully. There are clues in some of the descriptions, labels, and books, etc.

Most objects in the game which can be taken are important for solving problems.

Unlike other games with which you may be familiar, there are many possible routes to the successful completion of STARCROSS. There is no one "correct" order for solving problems. Some problems have more than one solution, or don't need to be solved at all.

It is often helpful to play STARCROSS with another person. Different people find different problems easy, and can often complement each other.

Don't be afraid to try something bold or strange — you can always save your state first if you want. Trying the bizarre can be fun and often will give you a clue. A nonsense example:

> Give the caterpillar to the Christmas-tree monster.

The Christmas-tree monster is revolted at the thought of adorning its branches with a caterpillar.

You have just learned that there is probably something which would be a decoration pleasing to the monster and possibly a solution to the problem.

## How to Quit

If you want to stop playing, and never continue from this particular position again, type **quit**. STARCROSS will respond:

Your score would be score (Total of 400 points) in number moves. This score gives you the rank of rank. Do you wish to leave the game? (Y is affirmative): >

Type **Y** next to the prompt (>) and press the **Return** key.

If you never want to continue from this particular position again, but you want to keep playing, type **restart** after the prompt (>). STARCROSS responds by starting the game over from the beginning.

If you want to continue playing from this particular position, but at a later time, follow the **saving a game position** instructions.

## Saving a Game Position

It will take you some time to play STARCROSS through to the end, just as it takes you some time to finish a good book. You will almost certainly not finish in one sitting. STARCROSS allows you to continue playing at a later time without having to start over from the beginning, just as you can place a bookmark in a book you are reading. There is a command, called **save**, that makes a "snapshot" of your position in the game. If you are a cautious or prudent player, you may want to save your position before you embark upon (or after you finish) any particularly tricky or dangerous part of the

journey. Having taken a snapshot, you can go back to that position even though you may get lost or killed afterward.

When the prompt (>) appears, type: **save**, then press the **Return** key. Then follow the instructions on your Reference Card.

## Restoring a Saved Game Position

When you want to continue playing from where you made a snapshot, follow the **restore** procedure. You can **restore** a saved snapshot at any time during play.

When the prompt (>) appears, type: **restore** and press the **Return** key. Then follow the instructions on your Reference Card.

You may now continue playing from your restored position. You can type **look** for a description of where you are.

## List of STARCROSS Commands.

To simplify your adventuring, you may order STARCROSS to give you information by typing specific commands. These commands can be used over and over again as needed, but they are each considered one complete move. Type your command in sentence form after the prompt (>) appears.

The list of commands is:

### Again

STARCROSS will respond as if you had repeated your previous sentence.

### Brief

This commands STARCROSS to fully describe only newly encountered rooms and objects. Rooms already visited and objects already seen will be described by printing the room name and the object names only.

### Inventory

STARCROSS lists your possessions. You may abbreviate **Inventory** by typing **I**.



### Look

STARCROSS describes your surroundings in detail. You may abbreviate **Look** by typing **L**.

### Quit

This gives you the option to quit playing. If you want to save your position, first read the instructions under **Saving a Game Position**. You may abbreviate **Quit** by typing **Q**.

### Restart

This ends the game and starts the game over from the beginning.

### Restore

Restores a game position you saved with the **Save** command. See the section **Restoring a Saved Game Position**.

### Save

Saves a game position on your storage diskette. See the section **Saving a Game Position**.

### Score

STARCROSS shows your current score with the number of moves you have made, and your rank. (Your rank is your rating as a professional STARCROSS player and is based on the number of points you have.)

### Script

This command assumes you have a printer. It commands the printer to begin printing a transcript of your game session.

### Superbrief

This command tells STARCROSS to show you only the name of the room you have entered, and no other information. It is briefer than **Brief**.

### Unscript

This command stops your printer from printing.

### Verbose

This command tells STARCROSS to show you a long description of the room and the objects in it whenever you enter a room.

### Version

STARCROSS responds by showing you the release number and serial number of your copy of the game.

### Wait

This command causes time in the game to pass. Normally, between moves, no time is passing as far as STARCROSS is concerned — you could leave your computer, take a nap, and return to the game to find that nothing has changed. **Wait** is used when you want to find out what will happen in the game if you do absolutely nothing while time passes. For example, if you encounter an alien being, you could **Wait** and see what it will do.

## Appendix

### STARCROSS Responses

STARCROSS may occasionally have a few words for you when it wants to clarify your instruction. Some responses are:

**I don't know the word** your word. The word you typed is not in the game's vocabulary. Sometimes a synonym or rephrasing will be "understood." If not, STARCROSS probably doesn't know the idea you were trying to get across.

**I can't use the word** your word **here**. STARCROSS knows the word you typed, but the word made no sense where you put it in the sentence. "Open the take," for example.

**You must supply a verb!** Unless you are answering a question, each sentence must have a verb (or a command) in it somewhere.

**There is a noun missing in that sentence.** This usually indicates an incomplete sentence such as, "Put the lamp in the," where STARCROSS expected another noun and couldn't find one.

**Too many noun clauses.** An example is, "Put the troll in the basket with the shovel." A valid STARCROSS sentence has, at most, one direct object and one indirect object.

**Beg pardon?** You did not type anything after the prompt (>) and before you pressed the **Return** key on your keyboard.

**It's too dark to see.** In the story, there was no light to see objects in the room.

**I can't see any object here.** In the story the object you referred to was not accessible to you.

**Multiple objects cannot be used with** your verb. It is legal for you to use multi-

ple objects (that is, nouns or noun phrases separated by "and" or a comma) only with certain verbs. Among the more useful of these verbs are "take," "drop," and "put."

**I don't understand that sentence.** You typed a sentence that is gibberish: for example, "Give alien with ray gun." You might try rephrasing the sentence.

### Command Summary

The following commands can be entered when the prompt (>) has appeared on the screen. (For explanations, see **List of STARCROSS Commands** section.)

<b>Again</b>	<b>Score</b>
<b>Brief</b>	<b>Script</b>
<b>Inventory</b>	<b>Superbrief</b>
<b>Look</b>	<b>Unscript</b>
<b>Quit</b>	<b>Verbose</b>
<b>Restart</b>	<b>Version</b>
<b>Restore</b>	<b>Wait</b>
<b>Save</b>	

### Sentence Syntax

☐ A STARCROSS sentence must contain at least a verb or a command (e.g., **Again**).

☐ Separate multiple objects of the verb by the word **and** or a comma (,).

☐ Several sentences typed to STARCROSS at one time must be separated by a period (.) or by the word **then**.

A period is not needed at the end of a line of input.

☐ Only two kinds of questions may be asked: **what** and **where**.

☐ For the shortest abbreviation of directions, use **F (fore)**, **aft**, **P (port)**, **SB (starboard)**, **U (up)**, and **D (down)**.

☐ The letter **L** may be used to abbreviate the **look** command.

☐ The letter **I** may be used to abbreviate the **Inventory** command.



# INTERLOGIC™ Reference Card for the COMMODORE 64

## I. What You Need

### Required

- ☐ Commodore 64 Computer
- ☐ One VIC-1541 diskette drive

### Optional

- ☐ One or more blank, formatted diskettes (for **Saves**)
- ☐ VIC graphic printer (or equivalent) connected to the serial port (for **Script**)
- ☐ Second VIC -1541 diskette drive (for convenience with **Save**)

## II. Loading the Game

1. Turn on the power to your Commodore 64.

2. Insert the game diskette in Drive 1 (device 8) and close the drive door.

3. Type  
**Load "Game", 8**  
When the computer responds  
**"Ready,"**  
type  
**"Run."**

The diskette drive will spin the diskette and the program will load. A message should appear asking you to wait while the game loads (this should take no more than 2 minutes).

4. If nothing appears on your screen, something is wrong. (See the Troubleshooting section.)

## III. Talking to the Game

Whenever you see the prompt (**>**), the game is waiting for you to type in your instructions. You may type up to two full lines of text at a time. If you make a mistake, use the **Delete** key to erase the

error. When you have finished typing in your instructions, press the **Return** key. The game will respond and then the prompt (**>**) will reappear.

**Note:** You may use the left- and right-arrow keys in combination with the **Del** and **Inst** keys to edit your command; however, use of the up- and down-arrow keys will cause unpredictable results.

If a description will not fit on the screen all at once, (**More**) will appear in the bottom left portion of the screen. After reading the part on the screen, you will need to press the space bar to see the rest of the message.

## IV. The Status Line

At the top of the screen, you will see a status line. This line is updated after every move to show your current whereabouts in the game. Depending upon the type of game, it may also show other information:

### Score

In games that keep a score, such as the ZORK® underground adventures, the right side of the status line will show something like this:

**SCORE: 245/920**

The first number is your score and the second is the total number of moves you have made. In the example, you have 245 points in 920 moves.

### Time

In games that keep track of the time (e.g., the mystery thriller DEADLINE™), the right side of the status line will look

something like the following:

**TIME: 9:22 AM**

This shows the current time of day in the game.

## V. Saving a Game Position

To save the current position, use the **Save** command. You may **Save** up to eight different game positions on each storage diskette and **Restore**, them in any order. To keep track of these different positions, each is assigned a number (from 0 to 7). Each time you **Save** a game position, it will overwrite any position that is already on your storage diskette with the number you specified. If you want to **Save** more than one game, you must use a different position number for each one.

When you enter the **Save** command, the game will respond:

**Please insert SAVE diskette,**

**—Press RETURN key to continue—**

1. If you have only one diskette drive, remove the game diskette and insert the storage diskette; otherwise just insert the storage diskette in the second drive. (To prepare this diskette, see Initializing Storage Diskettes.)

2. Press **Return**. The game will respond

**Position (0-7):                      Default = 0**

3. Type a number between 0 and 7 to tell the game which save position on the diskette to use (or simply press the **Return** key to select the default). The game will respond

**Drive (8/9):                      Default = 8**

4. Select whichever drive contains the **Save** diskette. Now the game will respond

**—Press RETURN key to begin—**

5. Press **Return**. The game will type  
**Saving . . .**

to indicate that the game is being saved. take about half a minute. When the game has been saved, it will respond

**Please re-insert GAME diskette,**

**—Press RETURN key to continue—**

6. Remove the storage diskette from the drive and insert the game diskette again (this step is unnecessary if you are using two drives). Close the drive door.

7. Press the **Return** key. If all is well, the game will respond

**Ok.**

If it responds

**Failed.**

consult the Troubleshooting section.

You may now continue playing. You can use the storage diskette and the **Restore** command to return to this position at another time.

## VI. Restoring a Saved Game Position

To restore a previously saved game position, enter the **"Restore"** command. Then follow the steps (1 to 7) for **Save** above.

## VII. SCRIPTing

If you have a VIC Graphic printer (or any equivalent printer which attaches to the serial port on the Commodore 64), you may make a transcript of the game as you play it:

1. Connect the printer to the serial port on the Commodore 64.

2. Turn on the printer.

3. Load the game as described above.

4. To start the transcript at any time, use the **Script** command.

5. To stop the transcript, use **Unscript**.

6. **Script** and **Unscript** may be used as often as desired as long as the printer is left on-line.



## VIII. Initializing Storage

### Diskettes

Storage, or "SAVE" diskettes are made using the standard Commodore diskette initialization procedures ("New" command). See either the Commodore 64 Reference Manual or the VIC-1541 diskette drive manual for detailed instructions.

## IX. Troubleshooting

If the game fails to load properly, or if **Save/Restore** fails, check each of the following items. If none of these offers a solution, call your Commodore dealer for assistance.

1. Check to see that your Commodore and disk drive(s) are plugged in correctly, connected properly, and that everything is turned on.
2. Check to see that the diskette was inserted correctly, and that the drive door is closed.
3. Inspect the diskette carefully for any visible damage.
4. Be sure that the diskette(s) is in the proper drive(s). The game diskette may only be run from the main drive (device 8). For **Save/Restore**, be sure that you have typed the correct drive number for the storage diskette.
5. For **Save**, be sure that the storage diskette is not write-protected (i.e., there is nothing covering the notch on the side of the diskette).
6. Also for **Save**, be certain that the diskette has been properly initialized (formatted). As a last resort, try a different diskette.
7. If you have turned off your Commodore, follow the instructions for loading the game.
8. Try again: the problem may be only momentary.

## Copyright

This software product is copyrighted and all rights reserved by Infocom, Inc. It is published by Commodore under license from Infocom, Inc. The distribution and sale of this product are intended for the use of the original purchaser only and for use only on the computer system specified. Lawful users of this program are hereby licensed only to read the program from its medium into memory of a computer solely for the purpose of executing the program. Copying, duplicating, selling or otherwise distributing this product is a violation of the law.

This manual and packaging are copyrighted and all rights are reserved by Infocom, Inc. and Commodore. This document may not, in whole or part, be copied, photocopied, reproduced, translated or reduced to any electronic medium or machine readable form without prior consent, in writing, from Infocom, Inc.

Willful violations of the Copyright Law of the United States can result in civil damages of up to \$50,000 in addition to actual damages, plus criminal penalties of up to one year imprisonment and/or a \$10,000 fine.

STARCROSS™ and INTERLOGIC™ are trademarks of Infocom Inc.

© 1982 Infocom, Inc. Printed in Canada.

## VIII. Initiating Storage Distillation

Storage is "dry" and the distillation is initiated by the addition of a small amount of water to the still. The water is added to the still through the top of the still. The water is added to the still through the top of the still. The water is added to the still through the top of the still.

## IX. Troubleshooting

1. Check to see that the water is added to the still through the top of the still. The water is added to the still through the top of the still. The water is added to the still through the top of the still.

2. Check to see that the water is added to the still through the top of the still. The water is added to the still through the top of the still. The water is added to the still through the top of the still.

3. Check to see that the water is added to the still through the top of the still. The water is added to the still through the top of the still. The water is added to the still through the top of the still.

4. Check to see that the water is added to the still through the top of the still. The water is added to the still through the top of the still. The water is added to the still through the top of the still.

5. Check to see that the water is added to the still through the top of the still. The water is added to the still through the top of the still. The water is added to the still through the top of the still.

6. Check to see that the water is added to the still through the top of the still. The water is added to the still through the top of the still. The water is added to the still through the top of the still.

7. Check to see that the water is added to the still through the top of the still. The water is added to the still through the top of the still. The water is added to the still through the top of the still.

8. Check to see that the water is added to the still through the top of the still. The water is added to the still through the top of the still. The water is added to the still through the top of the still.

9. Check to see that the water is added to the still through the top of the still. The water is added to the still through the top of the still. The water is added to the still through the top of the still.

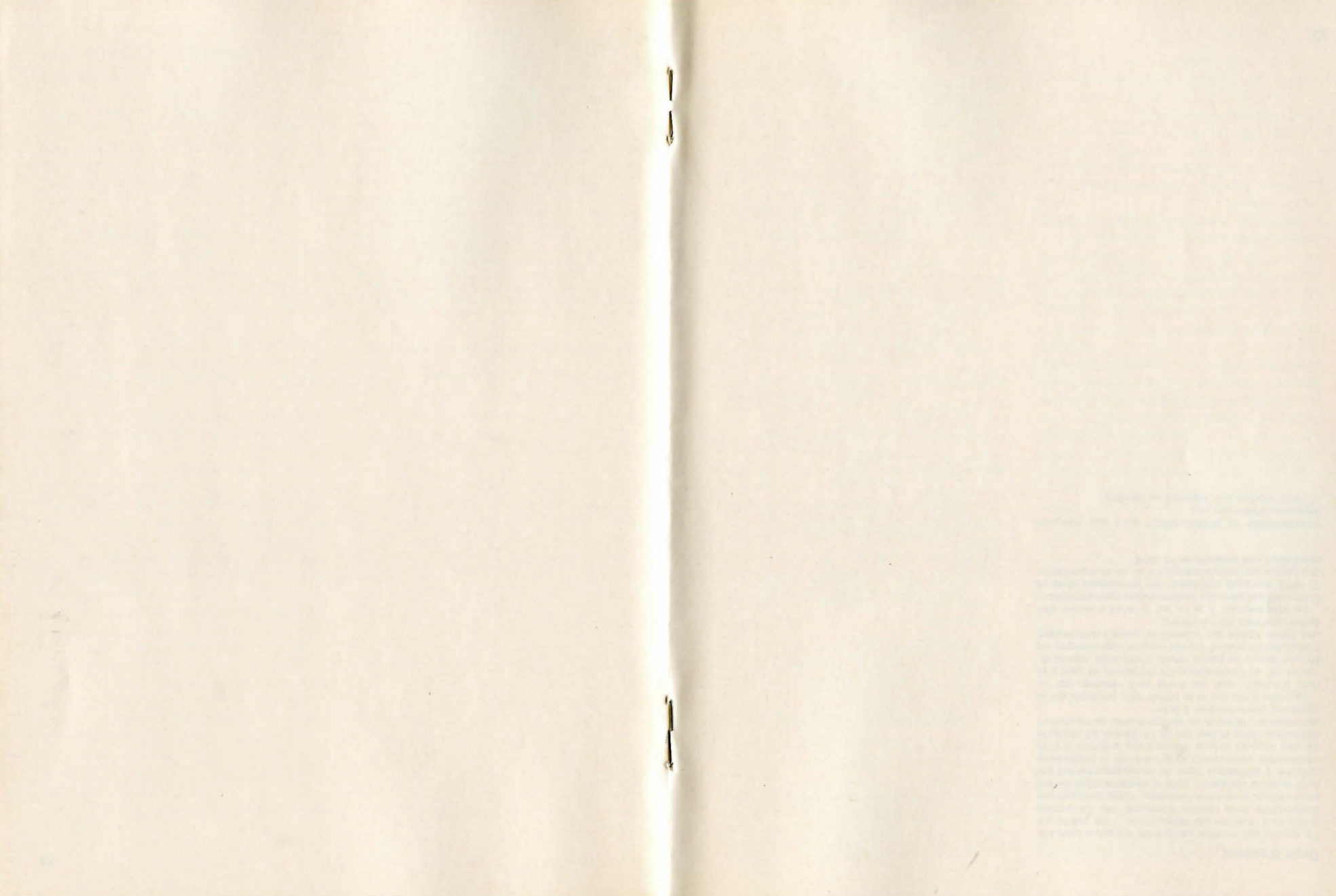
## Copyright

This document is copyrighted by the author. All rights reserved. No part of this document may be reproduced without the written permission of the author. The author is not responsible for any errors or omissions in this document. The author is not responsible for any damages or losses resulting from the use of this document. The author is not responsible for any legal consequences resulting from the use of this document.

This document is copyrighted by the author. All rights reserved. No part of this document may be reproduced without the written permission of the author. The author is not responsible for any errors or omissions in this document. The author is not responsible for any damages or losses resulting from the use of this document. The author is not responsible for any legal consequences resulting from the use of this document.

This document is copyrighted by the author. All rights reserved. No part of this document may be reproduced without the written permission of the author. The author is not responsible for any errors or omissions in this document. The author is not responsible for any damages or losses resulting from the use of this document. The author is not responsible for any legal consequences resulting from the use of this document.







Ce logiciel est protégé par le droit d'auteur, tous ses droits sont réservés par Infocom Inc. Il est publié par Commodore sous licence d'Infocom Inc. Ce produit est distribué et vendu à l'acheteur initial uniquement, pour la seule utilisation avec le système d'ordinateur spécifiée. L'utilisateur légal de ce programme est par conséquent uniquement autorisé à lire le programme sur son support pour le mettre dans la mémoire d'un ordinateur, dans le seul but de l'exécuter. La copie, la reproduction, la vente ou la distribution de ce produit constitue une infraction à la loi.

Le présent manuel et le boîtier sont protégés par le droit d'auteur, tous les droits sont réservés par Infocom Inc. et Commodore. Ce document ne peut pas être, en tout ou en partie, copié, photocopié, reproduit, traduit ou transposé sur un support électronique ou une forme lisible par la machine sans l'autorisation écrite préalable d'Infocom Inc.

Le contrevenant à la loi sur le droit d'auteur des Etats-Unis est passible de dommages civils atteignant 50 000 \$ auxquels s'ajoutent les dommages réels et ment et/ou une amende de 10 000 \$.

STARCROSS™ et INTERLOGIC™ sont des marques déposées d'Infocom Inc.  
© 1982 Infocom Inc. Imprimé au Canada



ténèbres de ZORK®, le côté droit de la ligne d'état donne ce genre d'informa-  
tion:  
**SCORE: 245/920**  
Le premier nombre correspond à vos points et le deuxième, au nombre total de coups joués. Dans cet exemple, vous avez marqué 245 points en 920 coups.

**Heure**  
Dans les jeux qui tiennent compte de l'heure (par exemple, le mystère policier DEADLINE™), le côté droit de la ligne d'état a l'aspect suivant:  
**TIME: 9:22 AM**  
Cette information donne l'heure présente du jeu.

## V. Sauvegarde d'une position de jeu

Pour sauvegarder la position présente, utilisez la commande **Save**. Vous pouvez sauvegarder jusqu'à huit positions différentes de jeu sur chaque minidisque et les rétablir (**Restore**) ensuite dans l'ordre de votre choix. Pour repérer ces différentes positions, chacune reçoit un numéro (de 0 à 7). Chaque fois que vous sauvegardez une position de jeu, elle se superpose à celle qui se trouvait déjà sur le minidisque, au numéro spécifié. Si l'on désire sauvegarder plus d'une partie, on doit utiliser un numéro différent de position pour chacune d'elles.  
Quand vous entrez la commande **Save**, le jeu répond:  
**Please insert SAVE diskette,**  
**(— Press RETURN key to continue —**  
**—) Sauvegarde et appuyer sur la touche**  
**RETURN pour continuer.)**  
1. Si vous n'avez qu'une unité de minidisque, sortez le minidisque de jeu et insérez le minidisque de stockage à sa

place. Si vous avez une deuxième unité, (Pour préparer ce minidisque, consultez la section "Initialisation des minidisques de stockage".)  
2. Appuyez sur **Return**. Le jeu répond:  
**Position (0-7):**  
**Default = 0**  
**(Valeur implicite = 0**  
3. Tapez un numéro entre 0 et 7 pour indiquer au jeu la position de sauvegarde à utiliser sur le minidisque. Vous pouvez aussi appuyer sur la touche **Return** pour choisir la valeur implicite. Le jeu répond:  
**Unité (8/9)**  
**Default = 8**  
**Valeur implicite = 8**  
4. Choisissez l'unité qui contient le minidisque de sauvegarde. Le jeu répond:

**(— Appuyez sur la touche RETURN pour commencer.)**  
5. Appuyez sur **Return**. Le jeu tape:  
**Saving ... (Sauvegarde ...)**  
pour indiquer que la partie est en cours de sauvegarde. Cette opération doit demander trente secondes environ. Quand la partie est sauvegardée, le jeu répond:

**Please re-insert GAME diskette,**  
**(Veuillez réinsérer le minidisque de jeu et appuyer sur la touche RETURN pour continuer.)**  
6. Sortez le minidisque de stockage de l'unité et remettez le minidisque de jeu en place (cette opération est inutile si vous avez deux unités). Fermez le volet de l'unité.  
7. Appuyez sur la touche **Return**. Si tout est en ordre, le jeu répond:  
**Ok.**  
S'il répond:  
**Failed (Défaillance)**  
consultez la section de recherche des pannes.

Vous pouvez maintenant continuer à jouer. Vous pouvez utiliser le minidisque de stockage et la commande **Restore** pour rétablir cette position à un autre moment.

## VI. Rétablissement d'une position sauvegardée

Pour rétablir une position précédemment sauvegardée, composez la commande **"Restore"**. Appliquez ensuite les étapes (1 à 7) de sauvegarde (**Save**) ci-dessus.

## VII. Transcription (SCRIPT)

Si vous disposez d'une imprimante graphique VIC (ou d'une imprimante équivalente qui se branche dans l'accès série du Commodore 64), vous pouvez réaliser une transcription de la partie à mesure qu'elle se déroule:

1. Branchez l'imprimante dans l'accès série du Commodore 64.  
2. Mettez l'imprimante en marche.  
3. Chargez le jeu comme on l'a précédemment indiqué.  
4. Pour commencer la transcription, utilisez la commande **Script**.  
5. Pour arrêter la transcription, utilisez la commande **Unscript**.  
6. Vous pouvez utiliser les commandes **Script** et **Unscript** à volonté, tant que l'imprimante est en ligne.

## VIII. Initialisation des minidisques de stockage

Le stockage ou la sauvegarde **"Save"** des minidisques se fait en appliquant les méthodes d'initialisation normales de minidisque Commodore (commande **"New"**). Consultez le manuel de référence de Commodore 64 ou le manuel d'unité de minidisque VIC-1541 pour plus de détails.

## IX. Recherche des pannes

En cas de chargement incorrect du jeu ou de défaillance des commandes **Save/Restore**, vérifiez chacun des points suivants. S'ils ne permettent pas de remédier au problème, demandez de l'aide au détaillant Commodore.

1. Assurez-vous que le Commodore et les unités de disque sont convenablement branchés et que tous les composants sont en marche.
2. Assurez-vous que le minidisque est bien en place et que le volet de l'unité est fermé.
3. Recherchez les traces de dommages sur le minidisque.
4. Assurez-vous que les minidisques sont placés dans les unités correspondantes. Vous ne pouvez passer le minidisque de jeu que dans l'unité principale (dispositif 8). Pour utiliser les commandes **Save/Restore**, veillez à taper le numéro correct d'unité correspondant au minidisque de stockage.
5. Pour la commande **Save**, assurez-vous que le minidisque de stockage n'est pas protégé en écriture (rien ne doit couvrir l'encoche, sur le côté du minidisque).
6. Pour la commande **Save** également, assurez-vous que le minidisque est convenablement initialisé (mis en forme). En dernier recours, essayez un autre minidisque.
7. Si vous avez arrêté le Commodore, suivez les instructions de chargement du jeu.
8. Recommencez, car le problème peut n'être que momentané.



# COMMODORE 64

## I. Equipement

### Requis

- ☐ Ordinateur Commodore 64
- ☐ Une unité de minidisque VIC-1541

### Facultatif

- ☐ Un ou plusieurs minidisques vierges, mis en forme (pour la sauvegarde)
- ☐ Imprimante graphique VIC (ou un équivalent) branchée dans l'accès série (pour l'impression)

- ☐ Une deuxième unité de minidisque VIC-1541 (plus pratique pour la sauvegarde)

## II Chargement du jeu

1. Mettez le Commodore 64 en

marche.

2. Insérez le minidisque de jeu dans l'unité (dispositif 8) et fermez le volet de l'unité.

3. Tapez

**Load "Game", 8**

Quand l'ordinateur répond:

**"Ready,"**

tapez:

**"Run,"**

L'unité fait tourner le minidisque, et le programme se charge. Un message doit apparaître; il vous demande d'attendre pendant le chargement (qui ne doit pas prendre plus de deux minutes).

4. Si rien n'apparaît sur l'écran, il y a un problème. (Consultez la section de recherche des pannes.)

### Marque

Dans les jeux donnant des points, comme les aventures au pays des

## IV. Ligne d'état

Une ligne d'état apparaît en haut de l'écran. Cette ligne est mise à jour après chaque coup pour indiquer votre situation présente dans la partie. Suivant le type de jeu, elle peut aussi donner d'autres informations.

reste du message.

Si une description est trop longue pour un seul écran, **(More)** apparaît à la partie inférieure gauche de l'écran. Après avoir lu la partie figurant sur l'écran, appuyez sur la barre d'espacement pour voir le

reste du message.

Si une description est trop longue pour un seul écran, **(More)** apparaît à la partie inférieure gauche de l'écran. Après avoir lu la partie figurant sur l'écran, appuyez sur la barre d'espacement pour voir le

reste du message.

Si une description est trop longue pour un seul écran, **(More)** apparaît à la partie inférieure gauche de l'écran. Après avoir lu la partie figurant sur l'écran, appuyez sur la barre d'espacement pour voir le

reste du message.

Si une description est trop longue pour un seul écran, **(More)** apparaît à la partie inférieure gauche de l'écran. Après avoir lu la partie figurant sur l'écran, appuyez sur la barre d'espacement pour voir le

reste du message.

Si une description est trop longue pour un seul écran, **(More)** apparaît à la partie inférieure gauche de l'écran. Après avoir lu la partie figurant sur l'écran, appuyez sur la barre d'espacement pour voir le

reste du message.

## III. Conversation avec le jeu

Quand le message-guide (>) apparaît, le jeu attend que vous tapiez vos instructions. Vous pouvez taper jusqu'à deux lignes complètes de texte à la fois. Si vous vous trompez, utilisez la touche **Delete** pour effacer votre erreur. Quand vous avez fini de taper vos instructions, appuyez sur la touche **Return**. Le jeu répond, puis le message-guide (>).

réapparaît.

**Remarque:** Vous pouvez utiliser les touches de flèches à gauche et à droite avec les touches **Del** et **Ins** pour corriger votre commande. Toutefois, l'utilisation des touches de flèches vers le haut et vers le bas amène des résultats imprévisibles.

Si une description est trop longue pour un seul écran, **(More)** apparaît à la partie inférieure gauche de l'écran. Après avoir lu la partie figurant sur l'écran, appuyez sur la barre d'espacement pour voir le

reste du message.

**Syntaxe des phrases**

☐ Une phrase STARCROSS doit contenir au moins un verbe ou une commande (exemple **Again**).

☐ Séparez plusieurs compléments d'objet du verbe par le mot **"and"** (et) ou une virgule (,).

☐ Plusieurs phrases tapées en même temps pour STARCROSS doivent être séparées par un point (.) ou par le mot **"then"** (alors ou ensuite). Il n'y a pas besoin de point à la fin d'une ligne d'entrée.

☐ On ne peut poser que deux types de questions: **"what"** (quoi) et **"where"** (où).

☐ Vous pouvez utiliser les abréviations suivantes pour les directions: **F** (fore) (vers l'avant), **aft** (vers l'arrière), **P** (port) (bâbord), **SB** (starboard) (tribord), **U** (up) (vers le haut) et **D** (down) (vers le bas).

☐ Vous pouvez utiliser la lettre **"L"** pour abréger la commande **Look**.

☐ Vous pouvez utiliser la lettre **"I"** pour abréger la commande **Inventory**.



## Liste des commandes STARCROSS

Pour simplifier vos périplexités aventuruses, vous pouvez ordonner à STAR-  
CROSS de vous donner des informations  
en tapant des commandes spécifiques  
que vous pouvez utiliser sans cesse, en  
fonction des besoins. Chaque com-  
mande correspond cependant à un coup  
complet. Tapez votre commande sous  
forme de phrase, quand le message  
guide (>) est apparu.

Ces commandes sont :

**Again**  
STARCROSS réagit comme si vous aviez  
répété votre phrase précédente.

**Brief**  
Cette commande demande à STAR-  
CROSS de ne décrire que les nouvelles  
salles que vous rencontrez et les objets  
qu'elles contiennent. Les salles déjà  
visitées et les objets déjà rencontrés  
sont simplement nommés.

**Inventory**  
STARCROSS énumère vos possessions.  
Vous pouvez abréger **Inventory** en tapant  
I.

**Look**  
STARCROSS décrit les alentours en  
détail. Vous pouvez abréger **Look** en ta-  
pant L.

**Quit**  
Cette commande donne la possibilité de  
sortir du jeu. Si vous désirez conserver  
cette position, lisez d'abord les instruc-  
tions de la section "Sauvegarde d'une  
position de jeu". Vous pouvez abréger  
**Quit** en tapant Q.

**Restart**  
Cette commande interrompt la partie et  
en commence une autre au début.

**Restore**  
Rétablit une position de jeu que vous avez  
sauvegardée avec la commande **Save**.

Consultez la section "Rétablissement

d'une position de jeu sauvegardée".

**Save**  
Sauvegarde une position de jeu sur le

minidisque de stockage. Consultez la  
section "Sauvegarde d'une position de  
jeu".

**Score**  
STARCROSS vous indique votre marque  
présente avec le nombre de coups joués  
et votre grade. (Votre grade correspond à  
votre niveau de joueur STARCROSS pro-  
fessionnel; il est basé sur le nombre de  
points obtenus.)

**Script**  
Cette commande suppose que vous  
disposez d'une imprimante. Elle ordonne  
à l'imprimante de commencer l'impres-  
sion d'une transcription de la partie.

**Superbrief**  
Cette commande indique à STARCROSS  
de ne vous indiquer que le nom de la salle  
où vous êtes entré, à l'exclusion de toute  
autre information. Cette commande  
donne une réponse plus brève que **Brief**.

**Unscript**  
Cette commande interrompt l'impres-  
sion de l'imprimante.

**Verbose**  
Cette commande indique à STARCROSS  
de vous donner une description détaillée  
de la pièce où vous êtes entré et des ob-  
jets qu'elle contient.

**Version**  
STARCROSS répond en vous donnant le  
numéro de diffusion et le numéro de série  
de votre copie du jeu.

**Wait**  
Cette commande fait passer le temps de  
la partie. Dans les conditions normales  
du jeu STARCROSS, le temps ne passe  
pas entre les coups; vous pouvez quitter  
l'ordinateur, vous reposer et revenir à la  
partie sans que rien n'ait changé. Utilisez  
**Wait** quand vous désirez savoir ce qui  
peut se produire si vous ne faites absolu-

## Annexe

### Réponses de STARCROSS

ment rien quand le temps passe. Par  
exemple, si vous rencontrez un étranger,  
vous pouvez attendre (**Wait**) pour suivre  
son comportement.

**Réponses de STARCROSS**  
STARCROSS peut parfois vous adresser  
quelques mots pour vous demander  
d'éclaircir vos instructions. Voici  
quelques-unes de ses réponses:

**I don't know the word your word. (Je ne  
connais pas le mot . . .)** Le mot tapé n'ap-  
partient pas au vocabulaire du jeu. Il ar-  
rive parfois qu'un synonyme ou une autre  
tourne de phrase soit "compris". Dans  
le cas contraire, STARCROSS ne connaît  
probablement pas l'idée que vous es-  
sayez de communiquer.

**I can't use the word your word here. (Je  
ne peux pas utiliser le mot . . . ici.)** STAR-  
CROSS connaît le mot tapé, mais il n'a  
aucun sens dans la phrase présente.  
Exemple: "Open the take," ("Ouvrez la  
prise.")

**You must supply a verb! (Vous devez don-  
ner un verbe!)** Excepté si vous répondez à  
une question, chaque phrase doit con-  
tenir un verbe (ou une commande).

**There is a noun missing in that sentence.  
(Un nom manque dans cette phrase.)** In-  
dique généralement une phrase incom-  
plète. Exemple: "Put the lamp in the"  
("Mettez la lampe dans", STARCROSS  
attendait un autre nom et n'en a pas  
trouvé.

**Too many noun clauses. (Trop de pro-  
positions.)** Exemple: "Put the troll in the  
basket with the shovel." ("Mettez la  
truille dans le panier avec la pelle.") Une  
phrase STARCROSS correcte contient  
un complément d'objet direct et un com-  
plément d'objet indirect au plus.

**Beg pardon? (Je vous demande pardon?)**  
Vous n'avez rien tapé après le message  
guide (>) et avant d'avoir appuyé sur la  
touche **Return** du clavier.

**It's too dark to see. (Il fait trop sombre  
pour y voir.)** Dans l'histoire, il n'y a pas  
d'éclairage pour voir les objets dans la  
salle.

**I can't see any object here. (Je ne vois  
pas objet ici.)** Dans l'histoire, l'objet  
mentionné ne vous était pas accessible.  
**Multiple objects cannot be used with  
your verb. (Verb ne pouvez pas utiliser  
plusieurs objets avec votre verbe.)** Vous  
ne pouvez utiliser plusieurs objets (noms  
ou expressions séparés par "and" (et) ou  
une virgule) qu'avec certains verbes. Par-  
mi les verbes les plus utiles, citons  
"take" (prendre), "drop" (laisser tomber)  
et "put" (mettre).

**I don't understand that sentence. (Je ne  
comprends pas cette phrase.)** Vous avez  
tapé une phrase manquant de clarté.  
Exemple: "Give alien with ray gun." ("Don-  
nez étranger avec pistolet à rayons.")  
Essayez de changer la tournure de la  
phrase.

**Résumé des commandes**  
Vous pouvez entrer les commandes  
suivantes quand le message guide (>)  
apparaît sur l'écran. (Pour les détails,  
voir la section "Liste des commandes  
STARCROSS".)

**Again**  
**Brief**  
**Inventory**  
**Look**  
**Unscript**  
**Superbrief**  
**Script**  
**Score**  
**Quit**  
**Verbose**  
**Version**  
**Wait**  
**Restore**  
**Save**



STARCROSS, jeu de science-fiction et de réflexion d'Infocom, vous propulse dans l'espace. En cette année et en un certain point du cosmos, vous allez rencontrer un vaisseau gigantesque qui vient des confins de la galaxie. À bord de ce vaisseau, vous découvrirez un monde fantastique, complexe et attrayant, digne de l'univers d'Infocom.

Dans cette histoire, le temps ne passe qu'en fonction de vos lignes d'entrée. Vous pouvez imaginer une horloge géante qui ne marque le temps qu'à chaque coup; l'histoire progresse aussi à ce rythme. L'histoire n'avance pas quand vous réfléchissez et préparez donc prochain coup. Vous pouvez donc progresser lentement et avec précaution si vous le préférez.

STARCROSS tient le compte de vos points pour que vous vous fassiez une idée approximative de vos progrès dans l'élucidissement des mystères de la sonde ennemie et dans votre maîtrise du vaisseau lui-même.

## Commandes d'exploration

Pour vous déplacer d'un endroit à un autre, il est préférable de taper la direction désirée. Les directions acceptables sont: **fore** (vers l'avant) ou **F**, **aft** (vers l'arrière), **port** (babord) ou **P**, **starboard** (**tribord**) ou **SB**, **up** (vers le haut) ou **U** et **down** (vers le bas) ou **D**. Si les circonstances le demandent, vous pouvez aussi utiliser **in** (entrée) et **out** (sortie).

Quand vous pénétrez dans un lieu particulier (pour STARCROSS, tout lieu est une "salle") pour la première fois, STARCROSS affiche généralement le nom de la salle et sa description; il décrit ensuite les objets intéressants de la salle avec

lesquels vous pouvez désirer avoir des contacts. Quand vous revenez dans une salle, STARCROSS n'affiche normalement plus que son nom et les noms des objets qui s'y trouvent.

La commande **Verbose** indique à STARCROSS de donner les descriptions des salles et des objets qu'elles contiennent chaque fois que vous y rendez (pas seulement la première fois). La commande **Brief** indique à STARCROSS de décrire en détail uniquement les nouvelles salles rencontrées, avec leurs objets. Pour vous déplacer dans des régions que vous connaissez déjà bien, la commande **Superbrief** indique à STARCROSS de ne vous donner que le nom de la salle (même à la première visite) et de ne pas mentionner les objets qui s'y trouvent. Vous pouvez toujours recevoir une description de la salle visitée et des objets qui s'y trouvent en tapant **Look** (ou son abréviation **L**).

## Suggestions pour mieux réussir avec STARCROSS

Vous devez absolument dessiner une carte. N'oubliez pas qu'il existe six directions possibles. Dans certains cas, vous pouvez utiliser **in** (entrée) ou **out** (sortie). Lisez tout en détail. Vous pouvez trouver des indices dans certaines descriptions, des étiquettes, des livres, etc.

La plupart des objets du jeu que vous pouvez prendre sont importants dans la résolution des problèmes.

Au contraire des autres jeux que vous pouvez connaître, il existe plusieurs voies possibles pour arriver au but avec STARCROSS. Il n'existe aucun ordre "exact" de résolution des problèmes. Certains problèmes peuvent avoir plusieurs solutions; d'autres n'ont pas à être résolus du tout.

Il est souvent profitable de jouer à STARCROSS avec un partenaire qui peut trouver plus facilement des solutions aux différents problèmes. Les par-ténaires se complètent souvent.

Ne craignez pas d'essayer des solutions bizarres ou amusantes et vous conduirez à un indice. Prenons un exemple idiot:

**> Give the caterpillar to the Christmas-tree monster. (Donnez la chenille au monstre de l'arbre de Noël.)**

**The Christmas-tree monster is revolted at the thought of adorning its branches with a caterpillar. (Le monstre de l'arbre de Noël est indigné par l'idée de décorer ses branches d'une chenille.)**

Vous venez ainsi d'apprendre qu'il existe un ornement acceptable au monstre et capable de fournir une solution au problème.

## Arrêt du jeu

Si vous désirez arrêter de jouer et ne pas reprendre le jeu de la position où vous êtes arrivé, tapez **quit** (arrête). STARCROSS répond: **Your score would be score (Total of 400 points) in number moves. This score gives you the rank of rank. Do you wish to leave the game? (Vos affirmatives: > (Votre marque est de nombre de points) (total de 400 points) en (nombre) coups. Cette marque vous donne le grade de (grade). Désirez-vous quitter le jeu? (Y pour l'affirmative):**

Tapez **Y** à côté du message guide (>) et appuyez sur la touche **Return**. Si vous ne désirez plus reprendre le jeu à partir de cette position et si vous voulez un message guide (>), STARCROSS répond en recommençant le jeu au début.

Si vous désirez continuer à jouer par la suite à partir de la position acquise, suivez les instructions de la section **"Sauvegarde d'une position de jeu"**.

**Sauvegarde d'une position de jeu**

Il faut disposer d'assez de temps pour faire une partie jusqu'à la fin, comme il en faut pour terminer un bon livre. Vous ne terminerez probablement pas une partie en une seule fois. STARCROSS vous permet de reprendre la partie par la suite, sans que vous deviez recommencer au début, exactement comme on marque la page d'un livre en cours de lecture. La commande **save** prend une "photo" de votre position dans la partie. Si vous êtes prudent et avisé, vous pouvez désirer sauvegarder votre position avant de vous lancer dans une étape coriace ou dangereuse du voyage (ou après l'avoir passée). Quand la "photo" est prise, vous pouvez revenir à votre position, même si vous vous égarez ou perdez la vie par la suite.

Quand le message guide (>) apparaît, tapez **save**, puis appuyez sur la touche **Return**. Suivez les instructions de la carte de référence.

## Rétablissement d'une position de jeu sauvegardée

Si vous désirez continuer à jouer à partir d'une position acquise, suivez les instructions de la commande **restore** (**rétablissement**). Vous pouvez rétablir une position sauvegardée à tout moment pendant le jeu.

Quand le message guide (>) apparaît, tapez **restore** et appuyez sur la touche **Return**. Appliquez ensuite les instructions de la carte de référence.

STARCROSS vous permet ensuite de continuer à jouer à partir de cette position. Vous pouvez taper **Look** pour obtenir une description de cette position.



## Avant l'envoi

### Chargement du STARCROSS

Pour charger le STARCROSS, suivez les instructions de votre carte de référence.

L'avis de droit d'auteur et le numéro de série apparaissent, suivis d'une description du point de départ du jeu.

Quand le message (>) apparaît, STARCROSS attend que vous tapiez vos instructions. Quand celles-ci sont tapées, appuyez la touche **Return**. STARCROSS répond et le message (>) réapparaît.

À la suite du message (>), essayez de taper les ordres suivants:

**Get out of the bunk** (Sortez de votre couchette)  
et appuyez la touche **Return**. STARCROSS répond:

**You are on your own feet again.** (Vous êtes de nouveau éveillé.)  
Lisez la section "Règles et stratégies" qui donne d'autres indications et conseils.

### Dialogue avec STARCROSS

Dans un **Interlog**, vous vous adressez à l'ordinateur en langage ordinaire et vous tapez vos demandes sur le clavier quand le message (>) apparaît. Quand vous avez fini de taper une ligne, appuyez la touche **Return**. STARCROSS assiste ensuite votre demande.

STARCROSS se conduit généralement comme si votre phrase commençait par "Je désire . . .", mais vous n'avez pas à taper ces mots. STARCROSS affiche ensuite une réponse qui indique si votre demande est réalisable dans la situation actuelle; si c'est le cas, il indique si cette demande donne des suites intéressantes.

STARCROSS reconnaît les six premières lettres de tous les mots que

vous tapez; les autres lettres sont

ignorées.

STARCROSS "comprend" de nombreux types différents de phrases. En voici quelques exemples:

**Take the spacesuit.** (Prenez la combinaison spatiale. Laissez tomber la combinaison spatiale. Portez la combinaison spatiale.)

**Go starboard.** (Allez à l'arrière. Marchez vers la droite. Tribord.)

**Push button.** (Appuyez le bouton. Pressez le bouton rouge. Ouvrez la porte du sas.)

**Look at the screen.** (Regardez la table. Regardez l'écran. Regardez sous la table. Regardez derrière le panneau.)

**Read the plaque.** (Lisez la plaque. Lisez toutes les plaques. Tirez sur la plaque avec le pistolet à rayons.)

Vous devez séparer les différents compléments d'objet d'un verbe par le mot **and** (et) ou par une virgule. Exemple:

**Take all but the alien and the ray gun in the spacesuit and the ray gun in the disintegrator.** (Prenez tout, sauf le monstre dans la cage. Jetez les rayons dans le désintégrateur. Jetez l'étranger et le monstre dans la cage.)

Vous pouvez placer plusieurs phrases dans une ligne d'entrée, pourvu que vous les sépariez par le mot **then** (alors) ou **suite**) ou par un point. Il n'est pas utile de

taper un point à la fin d'une ligne d'en-

trée. Exemple:

**Take ray gun. Alt. Drop tape library.** (Prenez le pistolet à rayons puis allez à bâbord puis laissez tomber la vidéothèque. Prenez le pistolet à rayons à l'arrière.)

STARCROSS ne comprend que deux types de question. **What** (quoi) et **Where** (où). Exemple:

**Where is the chief? What is a grue? (Ou est le chef? Qu'est-ce qu'un spasme?)**

Vous pouvez donner des instructions à différents personnages. Exemple:

**Computer, land on mars. Computer, set course for Ceres. Report status.** (Orbitez sur Mars. Orbitez vers Cérés. Indiquez la situation. Étranger, donnez-moi la tige. Tournez la page.)

STARCROSS essaie de jouer au plus malin avec ce que vous lui dites si vous ne donnez pas assez de détails. Si vous dites que vous désirez faire quelque chose, sans préciser pourquoi, STARCROSS décide parfois que vous n'avez qu'un seul objet possible à l'esprit.

Quand il se comporte ainsi, STARCROSS ple: **(with the rope)** (avec la corde). Si votre phrase est ambiguë, STARCROSS vous demande de préciser votre pensée. À ce genre de question (exemple: **with what?** (avec quoi?)), vous pouvez répondre brièvement **rope** (corde), par exemple.

STARCROSS utilise davantage de mots qu'il n'est capable d'en comprendre. Son vocabulaire comprend plusieurs centaines de mots qui suffisent largement à votre conversation avec STARCROSS. Les réponses de STARCROSS peuvent parfois tenir du mélodrame;

STARCROSS affichera des descriptions

en anglais qu'il est incapable d'analyser.

En fait, la réponse de STARCROSS peut se rapporter à une situation qui ne correspond à rien (parfois à votre déconvenue). Dans ce cas, elle n'est pas essentielle à l'histoire; elle n'apparaît que pour stimuler vos images mentales.

Des phrases déroutantes amèneront STARCROSS à se plaindre d'une façon ou d'une autre. Après s'être plaint, STARCROSS ignore le reste de la ligne d'entrée. Les situations inhabituelles, comme une attaque, amènent aussi STARCROSS à ignorer le reste des phrases que vous avez tapées, car votre situation peut avoir radicalement changé.

STARCROSS essaie de jouer au plus malin avec ce que vous lui dites si vous ne donnez pas assez de détails. Si vous dites que vous désirez faire quelque chose, sans préciser pourquoi, STARCROSS décide parfois que vous n'avez qu'un seul objet possible à l'esprit.

Quand il se comporte ainsi, STARCROSS ple: **(with the rope)** (avec la corde). Si votre phrase est ambiguë, STARCROSS vous demande de préciser votre pensée. À ce genre de question (exemple: **with what?** (avec quoi?)), vous pouvez répondre brièvement **rope** (corde), par exemple.

STARCROSS utilise davantage de mots qu'il n'est capable d'en comprendre. Son vocabulaire comprend plusieurs centaines de mots qui suffisent largement à votre conversation avec STARCROSS. Les réponses de STARCROSS peuvent parfois tenir du mélodrame;

STARCROSS affichera des descriptions

en anglais qu'il est incapable d'analyser.

En fait, la réponse de STARCROSS peut se rapporter à une situation qui ne correspond à rien (parfois à votre déconvenue). Dans ce cas, elle n'est pas essentielle à l'histoire; elle n'apparaît que pour stimuler vos images mentales.

STARCROSS essaie de jouer au plus malin avec ce que vous lui dites si vous ne donnez pas assez de détails. Si vous dites que vous désirez faire quelque chose, sans préciser pourquoi, STARCROSS décide parfois que vous n'avez qu'un seul objet possible à l'esprit.

Quand il se comporte ainsi, STARCROSS ple: **(with the rope)** (avec la corde). Si votre phrase est ambiguë, STARCROSS vous demande de préciser votre pensée. À ce genre de question (exemple: **with what?** (avec quoi?)), vous pouvez répondre brièvement **rope** (corde), par exemple.

STARCROSS utilise davantage de mots qu'il n'est capable d'en comprendre. Son vocabulaire comprend plusieurs centaines de mots qui suffisent largement à votre conversation avec STARCROSS. Les réponses de STARCROSS peuvent parfois tenir du mélodrame;



## Aux commandes du M.C.S. STARCROSS

Il existe un certain degré de confusion sur les moyens de commande du STARCROSS, votre vaisseau spatial. La totalité de l'équipement de navigation embarqué étant informatisé, vous devez donner vos ordres de manoeuvre directement à l'ordinateur.

Chaque commande donnée à l'ordinateur doit être précédée du mot **Computer (ordinateur)** suivi d'une virgule (voir page 3 du manuel). Par exemple, si vous voulez que l'ordinateur arrête l'alarme, tapez **Computer, turn off the alarm (ordinateur, arrêtez l'alarme)**. Si vous désirez indiquer à l'ordinateur que la coordonnée théta d'un trajet prévu est 180, tapez **Computer, Theta is 180 (ordinateur, théta: 180)**. Pour aviser l'ordinateur d'une confirmation de trajet vous pouvez taper, **Computer, Confirmed (ordinateur, confirmez)**.

Il faut noter que vous ne devez pas utiliser les guillemets pour vous adresser à l'ordinateur (ou à d'autres personnages).



Commodore Business Machines Limited  
3370 Pharmacy Avenue • Agincourt, Ontario, M1W 2K4

# STARCROSS

trous noirs peuvent constituer des sources indépendables d'énergie. Ces phénomènes, qui nous viennent des origines de l'univers, sont extrêmement rares; on ne trouve qu'un trou noir de cinq millimètres de diamètre par an.

La découverte et la mise en valeur d'un seul trou noir peuvent être à l'origine d'une fortune. La solitude est écrasante, l'interrompue seulement par les dangers connus et inconnus du cosmos. Votre vaisseau, le bâtiment minier STAR-CROSS, possède les meilleurs équipements permis par vos moyens. Vous disposez d'un excellent détecteur de masse pour localiser un trou noir et d'aliments précis pour asservir ses charges et le ramener dans un réservoir de retenue à votre base, sur Cères. Vous avez engagé tous vos moyens dans cette expédition; vous n'en êtes pas à votre premier essai, mais vous pensez être cette fois sur la bonne voie.

Brunquement, la cacophonie stridente de l'alarme réveille vos sens. Votre cœur bat à tout rompre. Vous arrêtez l'alarme et vous constatez que le détecteur signale une masse énorme au voisinage du vaisseau. Vous pressez le bouton d'impression de carte de navigation et vous vous empresses de localiser avec précision la position de la masse. Vous espérez que vos espoirs vont enfin se matérialiser, sans vous rendre compte que votre recherche vient de prendre une direction inattendue.

Il suffit d'une commande finale pour qu'une poussée irrésistible fasse défilier des milliers et des milliers de milles de

vide intersidéral.

En vous faufilant dans la ceinture des astéroïdes, vous éprouvez de nouveau l'exaltation de votre premier vol. A mesure que vous détendez dans votre siège et observez les alentours,

vous éprouvez une vague sensation de solitude totale accompagnée d'une pointe de malaise. L'ordinateur de bord a pris en charge les fonctions de navigation et d'entretien courant. Vous observez votre détecteur de masse ultra-perfectionné qui cherche sans relâche les masses inconnues autour de votre vaisseau. Pour soulager la monotonie de votre long périple, vous pouvez passer en revue votre vidéothèque, recueil de la culture et des connaissances humaines. Au ronronnement des systèmes du vaisseau, vous finissez cependant par vous assoupir... Vous fermez les yeux et vous vous oubliez dans un profond sommeil.

Nous voici en 2186. L'espèce humaine a fondé des colonies sur la Lune, sur Mars et sur plusieurs des plus gros astéroïdes. Le ciel terrestre est parsemé de stations spatiales. L'espace inter-sidéral boudonne d'activité. Les choses n'ont pas changé: il existe toujours un besoin pressant d'énergie pour alimenter cette civilisation qui va sans cesse de l'avant. D'après des théories qui remontent à 1970, on a déterminé que les



**C- commerce**

Première aventure de science-fiction  
et de réflexion d'INTERLOGIC™

**STARCROSS**  
TM

Le défi  
a été lancé  
du fond des temps.  
Vous seul pouvez le relever!